

AperTO - Archivio Istituzionale Open Access dell'Università di Torino

Wargames, ovvero: come applicare la logica del paradosso e vincere una guerra impossibile

This is the author's manuscript

Original Citation:

Availability:

This version is available <http://hdl.handle.net/2318/92632> since

Publisher:

ARACNE EDITRICE

Terms of use:

Open Access

Anyone can freely access the full text of works made available as "Open Access". Works made available under a Creative Commons license can be used according to the terms and conditions of said license. Use of all other works requires consent of the right holder (author or publisher) if not exempted from copyright protection by the applicable law.

(Article begins on next page)

WarGames

Ovvero: come applicare la logica del paradosso e vincere una guerra impossibile

“WarGames” è un film del 1983, noto in italiano anche con il sottotitolo di “Giochi di guerra”. Al di là della scarsa fantasia mostrata nella traduzione, non si può certo negare che tanto i “giochi” quanto la “guerra” siano i due elementi centrali attorno ai quali ruota l’intera vicenda narrata nella pellicola. Il film, nonostante la sua scorrevolezza, è generalmente corretto nel presentare elementi di carattere tecnico e militare – se si eccettua qualche piccolo errore¹ – e fornisce validi spunti degni di approfondimento. L’intento di questo breve saggio consiste nell’evidenziare alcuni aspetti che si pongono in relazione diretta con la realtà strategica della Guerra fredda, vista soprattutto dal lato statunitense. A questo verranno aggiunte anche alcune osservazioni su caratteristiche emergenti, che solo oggi hanno acquisito il vigore e la visibilità che negli anni ’80 erano ancora in massima parte ipotetici, ma relativamente alle quali la pellicola fornisce già qualche intuizione.

Ma al di là e – oserei dire – al di sopra di tutto questo, l’elemento probabilmente più interessante consiste nella logica del paradosso che permea il film, e che di per se stessa costituisce il tassello fondante del confronto nucleare dell’epoca bipolare. Il paradosso è stato presentato, in via più generale, come una caratteristica chiave sottesa ad una corretta concezione strategica², e tale enfasi diviene ancora più evidente in un contesto quale quello atomico. Un ottimo pregio di “WarGames” è il cogliere questo spirito, e proprio in omaggio a tale virtù, non sottrarremo l’applicazione della medesima logica al film stesso, ottenendone così spesso un ribaltamento di prospettiva che forse può essere utile per fare un po’ di luce nel contesto strategico-militare di quel periodo.

La scena di apertura del film richiama immediatamente il concetto di “guerra”, declinata nella sua forma nucleare, mostrando due ufficiali dell’U.S. Air Force intenti nella sequenza di lancio di un missile balistico intercontinentale (ICBM – *InterContinental Ballistic Missile*). La situazione, ricreata con una certa attenzione ai dettagli tipici della procedura reale impiegata per il lancio di questi ordigni, fornisce lo spunto a porre in evidenza alcuni elementi tecnici che si pongono come fondamentali per comprendere l’elaborazione della concezione bellica di quel periodo.

La denominazione propria degli ICBM è dovuta alle loro caratteristiche: il percorrere una traiettoria (almeno parzialmente³) di tipo balistico coprendo una distanza ragguardevole, tale per cui la si possa definire propriamente come “intercontinentale”, ovvero pari a 5.500 km o superiore. Tre aspetti si presentano come salienti relativamente a quest’arma: la stessa gittata, ovvero la capacità di colpire ad enorme distanza – seguendo una traiettoria trans-polare 6.500 km sono sufficienti per colpire qualunque bersaglio di interesse strategico sovietico (o statunitense, se ribaltiamo il campo); la non controllabilità dopo il lancio, ovvero una volta che il missile è in aria esso giungerà

¹ Per una lista dei quali, vedi <http://www.imdb.com/title/tt0086567/goofs>.

² Cfr. Luttwak 2001.

³ La parte propriamente balistica della traiettoria seguita da un missile di questo genere è quella che si svolge dal momento della cessazione della propulsione attiva.

necessariamente sul proprio obiettivo senza che colui che ha effettuato il lancio possa più cambiare idea; e la distruttività.

In merito a quest'ultimo punto è bene spendere qualche parola. Lo scopo di un ICBM è portare sull'obiettivo una o più testate atomiche⁴. Il potenziale delle armi atomiche si misura in "tonnellate di tritolo equivalenti", il che vale a dire che un ordigno nucleare di potenza pari a 1 t avrà un effetto distruttivo approssimativamente pari a quello ottenuto con una tonnellata di tritolo. Le bombe A, ossia quelle a fissione, hanno un potenziale massimo nell'ordine di grandezza delle decine di Kt (migliaia di tonnellate di tritolo equivalenti). "Little Boy", la bomba di Hiroshima aveva una potenza pari a circa 16 Kt. Le bombe H, ovvero quelle sfruttanti la fusione nucleare, giungono a diversi Mt (milioni di tonnellate di tritolo equivalenti). Una bomba H da 1 Mt è pari quindi a circa 60 volte l'ordigno di Hiroshima. Il record in materia è stato stabilito dai sovietici, con la creazione e la detonazione di un enorme bomba H da circa 60 Mt⁵. All'atto pratico, un potenziale eccessivamente alto risulta inutile, in quanto non in grado di infliggere ulteriori danni, motivo per cui le testate normalmente caricate su di un ICBM oscillano fra gli 1 e i 10 Mt. Occorre ancora notare però che gli ICBM spesso portano più testate indipendenti, capaci di colpire diversi obiettivi all'interno di un dato raggio. Si tratta della cosiddetta "mirvizzazione", da MIRV – *multiple independent reentry vehicle*. L'idea di utilizzare più testate per singolo vettore è dovuta alla volontà di rendere difficoltosa una eventuale difesa anti-missile balistico (è naturalmente più difficile neutralizzare più testate indipendenti) ed all'introduzione degli accordi SALT (1972), limitanti il numero massimo di vettori consentiti ad ogni superpotenza. A titolo di esempio, l'LGM-118A "Peacekeeper", l'ultimo ed il più avanzato degli ICBM statunitensi, poteva portare fino a 11 testate, poi ridotte a 10 in seguito agli accordi START II.

Il tempo necessario ad un ICBM per compiere il proprio tragitto è all'incirca di trenta minuti, variabili in più o in meno a seconda del tipo di propellente usato e dell'anzianità di concetto dell'ICBM stesso. Dal momento che era ritenuto di interesse fondamentale limitare la capacità di reazione avversaria, l'idea che si escogitò per ridurre questi tempi fu effettuare dei lanci maggiormente in prossimità del territorio nemico. Il modo per attuare tale intuizione fu trovato – oltre che nei missili a medio raggio (IRBM – *Intermediate Range Ballistic Missile*) – nei sottomarini, difficilmente individuabili e capaci di lunga autonomia grazie alla propulsione nucleare. Naturalmente, un sottomarino non trasporta ingombranti ICBM, ma armi analoghe di dimensioni più ridotte e dalla gittata inferiore, chiamate SLBM (*Submarine Launched Ballistic Missile*). Un SLBM può colpire il proprio bersaglio anche soltanto dopo circa cinque minuti, se il sottomarino che lo lancia si trova sufficientemente in prossimità. A parte le dimensioni e la gittata massima percorribile (che influenza quindi il tempo impiegato per percorrerla), un SLBM presenta le medesime caratteristiche di un ICBM, non può essere quindi disattivato dopo il lancio, e può essere mirvizzato.

ICBM e sottomarini nucleari lanciamissili costituiscono due dei tre pilastri di quella che viene comunemente definita come la "triade nucleare". Il terzo elemento è quello più antico, e si tratta dei bombardieri atomici, alla stregua di quelli che colpirono Hiroshima e Nagasaki, anche se la tecnologia successiva ne ha aumentato capacità di carico ed autonomia. Tutti e tre questi strumenti di guerra atomica compaiono nel film.

Chiudendo ora questa lunga digressione di carattere tecnico – che risulterà indispensabile in seguito per comprendere alcuni elementi più astratti – e tornando alla pellicola, avviene che uno degli ufficiali incaricati al lancio dell'ICBM non riesca ad assolvere al proprio compito. Si tratta solo di una esercitazione, ma il conseguente problema che si pone appare centrale: se coloro che sono incaricati di impiegare le armi atomiche non riescono in tale mansione, allora come può il

⁴ Anche se il linea di principio ogni tipo vettore può caricare diversi generi di arma, un ICBM non è un mezzo efficiente per condurre altro genere di armi di distruzione di massa – ovvero chimiche o biologiche – in quanto non permetterebbe una distribuzione efficace dell'agente. L'impiego di una testata convenzionale su di un vettore del genere risulterebbe d'altro canto anti-economico.

⁵ Si tratta della famosa "Tsar bomb", detonata sperimentalmente dai sovietici nel 1961.

potenziale nucleare essere impiegato efficacemente? La domanda fondamentale che andrebbe posta nell'abito della logica nucleare bipolare in realtà *non* è questa, e qui possiamo individuare per la prima volta, nel corso della visione di questo film quella logica del paradosso alla quale abbiamo accennato in precedenza. Il vero nocciolo strategico durante la Guerra fredda non ha praticamente mai toccato – se non forse nei primi anni⁶ – l'uso *effettivo* delle armi atomiche, quanto piuttosto la *minaccia efficace* di un uso delle stesse. Se la possibilità di impiego è considerata realistica dalla controparte, allora il nemico non è portato ad attaccare perché sa che non solo c'è la possibilità di una rappresaglia, ma anche che tale possibilità risulta *concreta*, e che i danni che ne verrebbero generati sono tali per cui ogni possibile vantaggio risulterebbe vanificato. La concretezza e la gravità della rappresaglia scoraggiano quindi l'aggressione, e rendono, in ultima istanza, inutile la rappresaglia stessa. Del pari, la propria parte è portata ad agire alla stessa maniera per paura della simmetrica possibile risposta nemica, non tentando quindi il primo colpo. Se però gli ufficiali addetti operanti nei silo – piuttosto che i loro equivalenti sugli aerei o sotto i mari – non sono capaci di agire come loro richiesto, allora tutto l'impianto salta. Ecco dunque il primo paradosso che il film presenta, e che è proprio degli anni della Guerra fredda: la non credibilità della minaccia rischia di rendere concreta la minaccia stessa. Anche se presentata in una maniera un po' rozza, questa è la logica di fondo propria della famosa (secondo alcuni, famigerata) MAD: la *mutual assured destruction*.

Non casualmente la MAD fu formulata compiutamente da Robert McNamara nel 1964, tre anni dopo l'introduzione dei missili balistici⁷. Essa risulta legata a doppia mandata all'incontrollabilità post-lancio di questi stessi vettori, che abbiamo già citato in precedenza: da un lato l'impossibilità tecnica di sviluppare ordigni più sofisticati generò la MAD, dall'altro la MAD in termini logici funziona anche perché un missile balistico in aria giunge inesorabilmente sul proprio bersaglio, indipendentemente dalla volontà posteriore di colui che ha deciso per il lancio. L'avvento dei missili balistici ha inoltre in ampia misura vanificato le ipotetiche pretese di difesa dall'arma atomica – talvolta un po' velleitarie – del periodo precedente, che aveva visto la minaccia nucleare concentrarsi sul mezzo aereo, di più facile intercettazione o eliminazione preventiva.

L'impossibilità della difesa⁸ rese necessario agli strateghi escogitare una soluzione altra, che mantenesse credibile uno stallo nucleare. Essi vi giunsero per mezzo di un nuovo paradosso: la scelta dell'attacco. Se non è possibile difendersi da un attacco portato con missili balistici, allora l'avversario sappia che subirà a sua volta la medesima sorte. Se tutte le parti in causa vengono egualmente distrutte, nessuna guadagna alcunché e non vi è senso nel conflitto. Come è stato precedentemente osservato, i missili balistici impiegano del tempo a percorrere il loro tragitto, e ciò rende possibile attuare una ritorsione. Un altro elemento fondamentale in tale senso è la possibile protezione dei propri sistemi d'arma, sia nascondendoli (con piattaforme mobili, come i sottomarini) sia col cosiddetto *hardening*, ovvero rinforzando le strutture ospitanti le armi di modo da aumentarne la sopravvivenibilità ad un primo colpo. Ancora, si possono moltiplicare le piattaforme disponibili, di modo da garantire la disponibilità di un numero sufficiente atto a garantire una rappresaglia.

Perché tutto questo modello si regga in piedi però è necessario non solo disporre di un dispositivo nucleare efficace, ma anche essere pronti ad usarlo, e, importante almeno quanto gli altri punti citati, rendere evidente alla controparte la propria fermezza nella volontà di impiego qualora ciò si renda necessario. Per questo il capitano che in "WarGames" non gira la propria chiave nel silo è così pericoloso. Per salvare venti milioni di vite ipotetiche, ne mette a repentaglio trecento milioni nella realtà.

Il concetto di MAD è senza dubbio uno dei più efficaci ed interessanti fra quelli sviluppati nel periodo della Guerra fredda e, per molti versi, può essere considerato il nocciolo di parecchie elaborazioni strategiche successive, nonostante queste fossero presentate in forme più o meno

⁶ Cfr. Crockatt 1997; Freedman 1992; Vellano 1989.

⁷ *Ibid.*

⁸ In realtà più tardi teorizzata e parzialmente realizzata con lo sviluppo di sistemi anti-missile balistico o ABM.

differenti⁹. Nemmeno la MAD però risulta assolutamente infallibile, esistendo almeno un elemento in grado di farla crollare, ovvero l'ipotesi di una difesa efficace. Se uno degli attori potesse parare la rappresaglia nemica – o quantomeno ridurre notevolmente i danni subiti – allora potrebbe risultare di nuovo allettante ai suoi occhi l'ipotesi del primo colpo. Da qui la corsa alla ricerca di sistemi anti-missile balistico (ABM) da parte delle due superpotenze nel corso degli anni '60, che però fu coronata da scarso successo. La mirvizzazione (1966) fu creata in prima istanza proprio in risposta a questo genere di sviluppi, al fine di rendere ulteriormente difficoltosa l'azione di eventuali sistemi ABM. Americani e sovietici preferirono infine evitare di imboccare la dispendiosa via di una protezione ABM totale, ed il trattato SALT del 1972 mise al bando tali sistemi¹⁰, lasciando quindi inalterata l'efficacia della MAD.

In "WarGames" la terribile minaccia posta all'equilibrio del terrore da parte del capitano timoroso – e dai suoi simili – viene prontamente analizzata dagli specialisti al NORAD, il comando che coordina le azioni nucleari statunitensi. La risposta che viene trovata consiste nella rimozione dell'elemento umano e nella sua sostituzione con relè, che pongano i missili sotto il controllo di un super-elaboratore volto alla computazione degli scenari bellici: lo WOPR. Una scelta apparentemente molto logica. Ma ancora una volta, paradossalmente, ciò che appare logico non necessariamente risulta tale. In questo caso è un importante teorico della guerra nucleare a dimostrarlo: Thomas Schelling.

Se avesse avuto modo di esprimere una opinione in merito, Schelling si sarebbe probabilmente trovato in accordo parziale con i fautori della risposta nucleare automatizzata che nel film vengono incarnati *in primis* dall'orgoglioso zelota informatico John McKittrick (Dabney Coleman). Questo perché Schelling pensava che una minaccia fosse tanto più credibile quanto più fosse automatica. In questo senso, se la controparte è correttamente informata delle proprie capacità, allora sa per certo che ad una data azione corrisponde una precisa reazione. Questo genera però un interessantissimo e fondamentale paradosso sul quale si concentra il lavoro di Schelling: fintanto che il processo di *escalation* nucleare¹¹ segue una procedura così netta e discriminante, allora dovrebbe essere perfettamente possibile computare vantaggi e perdite in ogni singolo caso. Quella che nel film è l'introduzione di un calcolatore dedicato non fa che rendere più evidente una tale condizione, se non altro a livello di percezione. Se questo diviene lo scenario, allora sono ipotizzabili a buon titolo situazioni in cui sia possibile trarre un beneficio maggiore di quello avversario, calcolate in precedenza. Inoltre, anche se queste occasioni all'atto pratico non si manifestano o addirittura non esistono, la semplice *possibilità* della loro esistenza – possibilità che non può essere smentita – crea timore nell'oppositore che anche in assenza di una così netta percezione può essere indotto ad attaccare, nell'intento di vanificare il potenziale margine di vantaggio nemico.

Schelling concluse che un completo controllo della situazione fosse insostenibile – oltre che poco realistico – e generò conseguentemente il concetto di "minaccia parzialmente affidata al caso". La chiave di questa particolare forma di minaccia è che "indipendentemente dalla sua eventuale messa in atto, la decisione finale non è sotto il controllo di chi esercita la minaccia stessa". In altri termini – di nuovo un po' brutali – si deve infondere l'idea che ad una azione possa corrispondere una qualsiasi reazione.

Un computer al controllo della armi atomiche quindi, alla luce delle idee di Schelling, non sembra poi un'idea tanto brillante¹². Ma proprio affinché la minaccia generata con gli ordigni

⁹ Cfr. Crockatt 1997; Freedman 1992; Vellano 1989.

¹⁰ In realtà erano permesse piccole eccezioni, cfr. Freedman 1992. Fu Reagan a riprenderne l'idea, proprio nel 1983, ma ciò esula dal percorso al quale siamo ora interessati. Cfr. Vellano 1989.

¹¹ Schelling, con Kahn è uno dei due più importanti padri di questo concetto. Cfr. Freedman 1992.

¹² Per la precisione, nel film McKittrick non propone un completo controllo automatizzato, e si spinge ad affermare "manterremo il controllo, ma lo manterremo qui, al vertice, come è giusto" riferendosi al NORAD. Al di là dell'incongruenza con il resto del film, dove lo WOPR tenta di impiegare in maniera diretta le risorse nucleari statunitensi tagliando completamente al di fuori gli uomini, quale incidenza possono avere le scelte umane nell'ambito dei piani pre-calcolati dalla macchina? Per effettuare delle tesi fondate in merito si dovrebbero conoscere i presupposti

atomici si conservasse sempre credibile ed attuale, di quando in quando, si resero necessari cambi della globale postura strategica assunta dalle superpotenze (ed ecco anche il perché dei ritocchi alla MAD prima citati). Assumiamo dunque che lo WOPR potesse essere funzionale a questo genere di funzione, data anche una qualche licenza cinematografica, e procediamo nella visione. Non c'è meccanismo o sistema che, per quanto ben congegnato non possa essere messo in crisi dal canonico granellino di sabbia. E in questo caso, il ruolo di tale granello tocca a David (Matthew Broderick), un ragazzino assai brillante – non a caso il suo cognome è “Lightman” – appassionato di computer.

Le scene del film che trattano di informatica appaiono ora addirittura arcaiche ma – è bene ricordarlo – il 1983 era ancora in Italia l'epoca dell'avvento dei microcomputer (Commodore 64, Vic 20, MSX, ecc.), e solo in anni successivi si diffuse la prima rete, ITAPAC¹³. Naturalmente, vi era un cospicuo gap tecnologico fra le due sponde dell'Atlantico, ma, al di là dell'impatto visivo delle scene interessate, nulla in esse è fantascientifico. Anzi: la pratica di chiamare in sequenza diversi numeri di telefono al fine di determinare che cosa vi sia all'altra estremità del doppino, messa in atto proprio da David, non solo è realmente esistente (anche se oggi un po' fuori moda) ma deve il suo nome proprio a questo film, essendo stata battezzata “wardialing”. Il prefisso “war-” non ha niente a che vedere con la realtà bellica, ma è un tributo a questa pellicola, divenuta di culto per diverse generazioni di smanettoni¹⁴. Abbastanza curiosamente altre tecniche di origine assai più recente hanno ereditato il medesimo prefisso¹⁵, rimandando così, almeno in un certo senso, alle “origini della specie”.

David, per mezzo del *wardialing*, si imbatte nel WOPR, credendo che si tratti di un computer di una azienda dedicata alla produzione di giochi. Ed in effetti, nella lista presentata dallo WOPR i giochi non mancano:

List Games:

FALKEN'S MAZE
BLACK JACK
GIN RUMMY
HEARTS
BRIDGE
CHECKERS
CHESS
POKER
FIGHTER COMBAT
GUERRILLA ENGAGEMENT
DESERT WARFARE
AIR-TO-GROUND ACTIONS
THEATERWIDE TACTICAL WARFARE
THEATERWIDE BIOTOXIC AND CHEMICAL WARFARE

sulla base dei quali lo WOPR formula le proprie linee di azione – ovvero il suo programma – ma ciò non ci è concesso dal film ...

¹³ Per gli albori dell'età informatica in Italia e per i relativi risvolti prettamente da smanettoni (alcuni dei quali strettamente inerenti “WarGames”) rimandiamo a: Chiccarelli, Monti 1997.

¹⁴ In merito, aggiungiamo solo che una versione di un noto programma – il “Terminate” – aveva fra le sue varie funzioni anche quella di wardialing. Per accedere a tale funzione si passava attraverso ad una schermata di login in tutto identica a quella presentata nel film, nella quale bisognava scrivere ovviamente “joshua”. A questo punto venivano riproposte le medesime domande che lo WOPR pone a David nel film, dopodiché si poteva fruire delle funzioni di wardialing.

¹⁵ Il caso più eclatante è il “wardriving”, ovvero la tecnica generalmente consistente nell'impiego di un computer portatile dotato dell'opportuno software, di scheda wireless e possibilmente di una buona antenna e di un modulo GPS per individuare le reti 802.11 attive in una data zona alla guida una vettura. In realtà, quest'ultimo elemento è facilmente sostituibile, e non è inusuale sentir parlare di “warwalking”, “warcycling”, e così via, fino alle più esotiche varianti come il “warclimbing”. La tecnica resta la medesima, lo scopo anche. Varia solo il mezzo di trasporto.

GLOBAL THERMONUCLEAR WAR

I “giochi” a carattere militare presentano una scarsa contiguità logica e talvolta anche un senso intrinsecamente piuttosto dubbio (“theaterwide tactical warfare”?). Al di là di questo, la linea di separazione sagacemente introdotta fra l’ultimo elemento e tutti gli altri richiama in maniera immediata l’attenzione dello spettatore proprio sulla “guerra termonucleare globale”.

Al fine di trovare la password che consenta di accedere al calcolatore, David inizia ad investigare sul progettista del sistema, Steven Falken (John Wood), il cui nome compare nel primo gioco dell’elenco. Falken – si viene a scoprire – ha condotto diversi studi sull’intelligenza artificiale nel tentativo di creare un calcolatore in grado di imparare autonomamente dai propri errori, e capace di applicare la strategia così appresa ai diversi giochi. Tutto questo richiama nuovamente la figura di Thomas Schelling, padre della famosa “teoria dei giochi”. Si tratta di un particolare approccio matematico, volto alla comprensione del comportamento economico, il cui impiego è stato poi esteso a settori diversi. La RAND Corporation¹⁶ si preoccupò di applicare la teoria dei giochi al confronto atomico, elaborandola ulteriormente. Lo stesso Schelling, come già visto, non si sottrasse dall’affrontare questo specifico tema nell’ambito dei propri studi. La teoria dei giochi è oggi applicata ad una gamma amplissima di discipline, dalla politologia all’economia politica, dalla matematica alla strategia. Alcuni casi sono divenuti paradigmatici ed eccezionalmente noti, quali il “dilemma del prigioniero”. Modi di dire correlati, quale “gioco a somma zero”, sono ormai di utilizzo universale. Il nesso fra “giochi” e “guerra” è quindi assai reale. Inoltre, guerra e gioco hanno in comune un altro elemento fondamentale: lo scopo. In entrambi i casi esso è la vittoria. Questo viene ricordato nel film dallo WOPR, che dietro specifica domanda di David (“Quale è l’obiettivo finale?”) risponde: “Vincere la partita”. A questa stessa logica non si è sottratta la Guerra fredda, anche se seguendo uno sviluppo assai peculiare e tutto proprio.

David riesce a scoprire infine l’ambita password (“Joshua”) e ottiene l’accesso, cominciando con lo WOPR un gioco di “guerra termonucleare globale”. La simulazione però viene scambiata con la realtà al NORAD, che inizia dunque ad intraprendere le opportune misure di risposta. La situazione viene in seguito chiarita e torna sotto controllo, almeno fintantoché lo WOPR/Joshua non riesce a riprendere in mano l’iniziativa. Il suo scopo infatti è di vincere il gioco. Che il gioco abbia delle conseguenze sulla realtà non solo è irrilevante per il calcolatore, ma tale differenza risulta addirittura per lui non percepibile. In proposito, David domanda allo WOPR/Joshua: “Si tratta di un gioco o è una cosa vera?”. E la risposta è: “che differenza fa?”. In questo caso – paradossalmente – è la condizione in cui si trova il calcolatore ad avvicinarsi assai a quella reale della Guerra fredda. Nel 1983 il conflitto fra le superpotenze non si era ancora concluso, ma oggi è senz’altro possibile osservare come esso si sia sviluppato su di un piano essenzialmente virtuale, pure sortendo effetti assai reali. Il concetto appena espresso richiama da vicino i principi prima richiamati in merito alle dottrine nucleari: si è speso mezzo secolo a costruire e schierare sofisticati sistemi di guerra nucleare ed a sviluppare concezioni e posture che ne rendessero credibile l’utilizzo. Ciò ha portato ad un non-impiego delle armi atomiche stesse e in ultima istanza, dato il timore di escalation, delle armi *tout-court*¹⁷. Pure, questo non-impiego, e quindi il confinarsi del conflitto ad una dimensione “fredda”, non ha impedito la determinazione di un vincitore e di un vinto. Paradossalmente, se non si fossero spese tante energie nel mantenimento di uno scontro in massima parte virtuale, esso sarebbe potuto divenire “reale”, causando distruzioni tali per cui nessuna parte avrebbe potuto essere considerata vincitrice. Realtà ed irrealtà si sarebbero di nuovo ribaltate, questa volta con un risultato decisamente peggiore.

¹⁶ Si tratta di un *think-tank* statunitense nato durante la Guerra fredda, dedito originariamente agli studi militari. La sfera di interessi della RAND si è successivamente ampliata, e copre ad oggi diverse discipline. Vedi: <http://www.rand.org>.

¹⁷ Vi sono eccezioni marginali, come i conflitti combattuti per procura dalle superpotenze in teatri eccentrici e mai affrontandosi direttamente, ovvero la Corea, il Vietnam e l’Afghanistan.

Lo stesso principio è ripreso oltre nel film. Ancora una volta con risultato paradossale: date delle premesse corrette, si raggiunge una soluzione inesatta. David e la sua giovane amica, Jennifer Mack (Ally Sheedy), riescono infatti a raggiungere il professor Falken e ad avviare con lui una discussione in merito a ciò che sta avvenendo. Nel rimarcare le caratteristiche dello WOPR/Joshua, il professor Falken ha una recriminazione: il non essere riuscito ad insegnarli la lezione della “inutilità”, ovvero – usando le sue stesse parole – “che c’è un momento in cui si deve rinunciare”. Il riferimento di Falken è alla guerra atomica ed alla somma di distruzioni che essa genererebbe. Al fine di rendere evidente la propria tesi, Falken adotta il gioco del tris – che se giocato fra giocatori di pari abilità finisce necessariamente in un pareggio – come esempio. In effetti, tale premessa risulta esatta. A questo Falken aggiunge: “invece là, al NORAD, sono convinti che si possa vincere una guerra nucleare. Che si possano subire accettabili perdite”. Anche questo è esatto. Il paradosso in questo caso si genera perché il senso che si ricava dalla visione del film è che quest’ultimo elemento sia nefasto. Invece, alla luce di quanto abbiamo precedentemente esposto, si tratta di un bene poiché consente di evitare l’innescarsi della situazione che porterebbe *davvero* ad una distruzione totale – o se si preferisce, in termini ludici, ad un pareggio. In altre parole, anche se è vero che la guerra atomica, se guerreggiata, porterebbe ad una situazione futile, è altrettanto vero che ammetterne l’impossibilità porterebbe probabilmente proprio in tale indesiderata situazione: se un giocatore rinuncia, l’altro può decidere di approfittarne. Inoltre, va osservato come, mantenendo *reale* l’ipotesi di una guerra *impossibile* non è escluso che essa possa essere vinta *altrimenti*, come dimostra proprio l’epilogo della Guerra fredda. Ribaltando la prospettiva (a sua volta ribaltata) che il film propone, otteniamo una visione *diversa* da quella di partenza, e che coincide con quella reale. Meraviglie del paradosso. Il NORAD batte il professor Falken in termini di acutezza strategica. E batte anche il WOPR/Joshua, che raggiunge la stessa conclusione di Falken, dopo una serie di tentativi applicati prima al gioco del tris, e poi a tutte le diverse forme di guerra nucleare, più o meno plausibili: “strano gioco, l’unica mossa vincente è non giocare”. Più o meno esatto. Una formulazione probabilmente migliore sarebbe stata: “strano gioco, l’unica mossa vincente è il mostrarsi fermamente desiderosi di giocare, ma astenersene”.

Prima di arrivare a tale conclusione, però, l’incapacità della macchina di distinguere la realtà dalla finzione assume un certo peso, essendosi il WOPR/Joshua adoperato in un tentativo di lancio reale degli ordigni atomici (anche se – in realtà – non è possibile scoprire una password o un codice un carattere alla volta). Le macchine, del resto, possono essere strumenti meravigliosi, ma talvolta un po’ stupidi, e – anche peggio – istupidire coloro che le impiegano. In questo senso, non sbaglia il generale Beringer (Barry Corbin) a comportarsi scetticamente, rifiutando l’ipotesi di attacco sovietico massiccio quando gliene viene sottoposta l’insensatezza (“Generale, lei sta ascoltando una macchina. faccia un favore al mondo, e non lo diventi anche lei”), e rispondendo sarcasticamente ai suggerimenti dello WOPR:

Beringer: Cosa raccomanda lo WOPR, signor McKittrick?

McKittrick: Un attacco totale di rappresaglia.

Beringer: Heh! E a bisogno di una macchina per dirmi questo?

Mantenere un po’ di scetticismo nei confronti della tecnologia potrebbe essere utile anche oggi, in riferimento alle aspettative poste nei confronti della cosiddetta *revolution in military affairs*, che con le macchine molto ha a che fare.

Non resta che concludere osservando che se nella realtà si fosse raggiunto DEFCON 1 – il che storicamente non è mai avvenuto¹⁸ – difficilmente si sarebbe verificata la possibilità di dibattere di questi temi... ma per fortuna, la logica paradossale ha retto, permettendo ad una guerra impossibile di essere combattuta e vinta.

¹⁸ Il massimo è stato DEFCON 2, applicato allo *Strategic Air Command* (SAC) durante la crisi dei missili cubani nel 1962.